

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-233066

(43)Date of publication of application : 29.08.2000

(51)Int.Cl.

A63F 9/02  
A63H 33/18

(21)Application number : 11-036828

(71)Applicant : TEZUKA KATSUYOSHI

(22)Date of filing : 16.02.1999

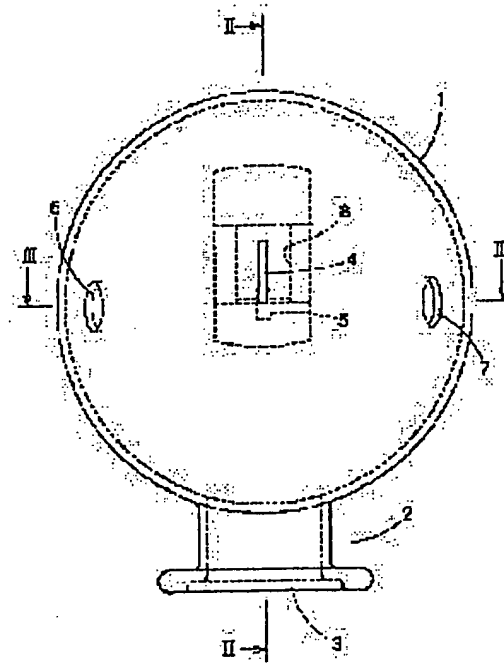
(72)Inventor : TEZUKA KATSUYOSHI

## (54) GAME TOOL

### (57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game tool allowing entertaining play with a tool of a comparatively simple structure and a coin-like member.

SOLUTION: This game tool comprises a main body 1 having a hollow space inside and having two finger holes 6, 7 on its side wall, and a goal member 8 disposed in the main body 1. A game is executed in such manner that the coin-like member is inserted into the main body 1 from an insertion hole 4 formed on a part of the main body 1, two fingers are inserted into the main body 1 from two finger holes 6, 7, and the coin-like member is held between tips of two fingers to be flipped toward the goal member 8.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(51) IntCl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テームト* (参考)
A 6 3 F 9/02		A 6 3 F 9/02	C 2 C 1 5 0
A 6 3 H 33/18		A 6 3 H 33/18	Z

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 5 頁)

(21) 出願番号 特願平11-36828

(22) 出願日 平成11年2月16日 (1999.2.16)

(71) 出願人 599021859

手塚 克義

鳥取県境港市新屋町3268番地

(72) 発明者 手塚 克義

鳥取県境港市新屋町3268番地

(74) 代理人 100076473

弁理士 飯田 昭夫 (外1名)

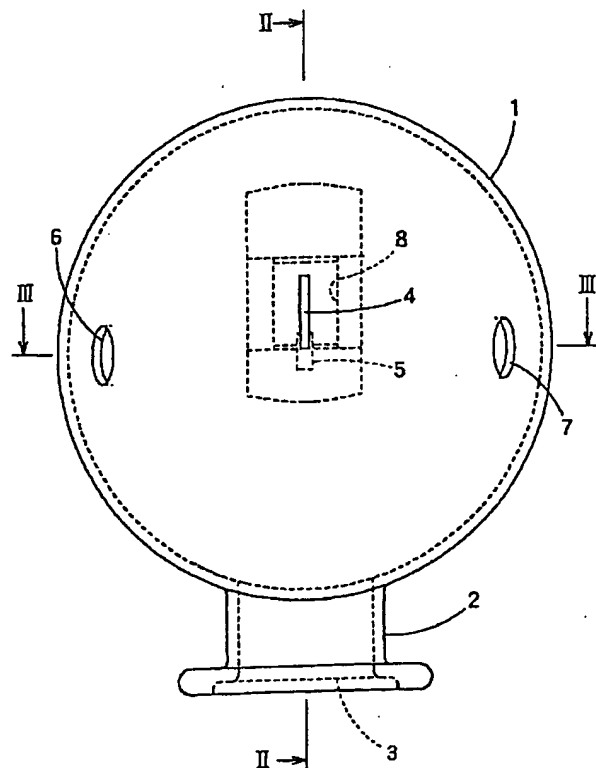
Fターム(参考) 2C150 AA25 CA25 DK18 EA07

## (54) 【発明の名称】 ゲーム器具

## (57) 【要約】

【課題】 比較的簡単な構造の器具とコイン状物を用いて、面白く遊ぶことができるゲーム器具を提供する。

【解決手段】 このゲーム器具は、内部に中空状の空間を有すると共に2個の指孔6、7を側壁に設けた本体1と、本体1内に配設されたゴール部材8と、を備える。本体1の一部に設けた挿入口4からコイン状物Cを本体1内に挿入すると共に、2個の指孔6、7から2本の指を本体1内に差し込み、そのコイン状物Cを2本の指の先端で挟むようにして、コイン状物Cをゴール部材8に向けてはじき飛ばしてゲームを行なう。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 内部に空間を有すると共に側壁に2個の指孔とコイン状物挿入用の挿入口を設けた本体と、該本体内部に配設されたゴール部材と、該挿入口から挿入されたコイン状物を該本体内の所定位置で保持するコイン保持手段と、を備え、

該挿入口からコイン状物を該本体内部に挿入すると共に、該2個の指孔から2本の指を該本体内部に差し込み、前記コイン保持手段により保持された該コイン状物を該指の先端で挟むようにして、該コイン状物を該ゴール部材に向けてはじき飛ばしてゲームを行なうことを特徴とするゲーム器具。

【請求項2】 前記挿入口の内側には前記コイン保持手段として、コイン状物を前記本体内部の所定位置まで送るレールが設けられていることを特徴とする請求項1記載のゲーム器具。

【請求項3】 前記ゴール部材にはコイン状物を入れるゴール口と該ゴール部材に入ったコイン状物を前記本体の外側から取り出すための開口部が設けられたことを特徴とする請求項1記載のゲーム器具。

## 【発明の詳細な説明】

### 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、コイン状物を指で空中にはじいてそれを所定のゴール部材に入れて遊ぶゲーム器具に関する。ここで、コイン状物とはコイン、メダル類全般を含む概念である。

### 【0002】

【従来の技術】身近にあるコインを使用して遊ぶゲームは、古くから数多くあり、例えば、コインを指ではじいてそれを手の甲等に伏せ、裏か表かを予想するゲーム、或は盤上のコインを指ではじいて、相手のコインをはじき飛ばしながら、ゴールに入れたりするゲーム等が行なわれている。

### 【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このような従来のコインを用いたゲームは、特定の器具を使用せずに簡単に行なうことができると言うメリットはあるものの、単純すぎて面白みが少ないという問題があった。

【0004】本発明は、上記の点に鑑みてなされたもので、比較的簡単な構造の器具とコイン状物を用いて、面白く遊ぶことができるゲーム器具を提供することを目的とする。

### 【0005】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、本発明のゲーム器具は、内部に空間を有すると共に側壁に2個の指孔とコイン状物挿入用の挿入口を設けた本体と、本体内部に配設されたゴール部材と、挿入口から挿入されたコイン状物を本体内部の所定位置で保持するコイン保持手段と、を備え、挿入口からコイン状物を本体

内に挿入すると共に、2個の指孔から2本の指を本体内部に差し込み、コイン保持手段により保持されたコイン状物を指の先端で挟むようにして、コイン状物をゴール部材に向けてはじき飛ばしてゲームを行なうことを特徴とする。

【0006】ここで、挿入口の内側には、コイン保持手段として、コイン状物を本体内部の所定位置まで送るレールを設けることができる。また、ゴール部材には、コイン状物を入れるゴール口とゴール部材に入ったコイン状物を本体の外側から取り出すための開口部を設けることができる。

### 【0007】

【発明の作用・効果】このような構成のゲーム器具を使用してゲームを行なう場合、先ず、コイン状物を挿入口から本体内部に挿入し、そこにコイン保持手段としてレールが設けてある場合、コイン状物は挿入口から入ってレール上を転動し、その先端部で保持される。この状態で、遊技者は両手で挟むように本体に手を沿え、例えば両手の人差し指を、両側の指孔から本体内部に差し込み、指の先端でコイン状物を挟んで支持する。

【0008】そして、両指でコイン状物をゴール部材に向けてはじくようにすると、コイン状物は空間を飛んで、うまく行けばゴール部材のゴール口内に入る。また、うまく行かなければ、本体内部の底部に落下する。ゴール部材内に入ったコイン状物はその裏側の開口部から本体の外に取り出すことができ、再度、コイン状物を挿入口から入れて、同様のゲームを繰り返すことができる。一方、はじいたコイン状物がゴール部材に入らず本体内部に落下した場合は、その底部にコイン状物が残留する。

【0009】このように、遊技者は、自分の指を使ってコイン状物をはじき飛ばすことによりゲームを行なうことができるから、コイン状物がゴール部材に入った時には大きな満足感が得られ、また、練習をすることにより、ゴール部材にコイン状物が入る確率は必ず高くなるから、飽きずに楽しくゲームを行なうことができる。更に、駆動機構のない比較的簡単な構造のゲーム器具であるから、安価に製作することができ、気楽に購入して楽しむことができる。

### 【0010】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。図1はゲーム器具の正面図を示し、図2、図3はその断面図を示している。このゲーム器具は、汎用の地球儀程度の大きさのボール状の本体1を主要部として構成される。

【0011】この本体1は、透明な合成樹脂により、内部に空間を有した中空の球状に成形され、底部に脚部2が設けられ、机等の上に安定して載置することができる。脚部2内は本体1内と連通して中空状に成形され、その底部には蓋3がねじ等の固定手段により固定されて

いる。

【0012】本体1の正面中央位置には、コイン状物Cの挿入口4が形成される。このコイン状物Cの挿入口4は、縦のスリット状に形成され、挿入口4の内側には、挿入されたコイン状物Cを本体1の略中央の所定位置まで送るように、レール5が内側に取り付けられる。レール5は先端を少し下側にするように傾斜して設けられ、先端は少し上方に曲折され、挿入口4から挿入したコイン状物Cを先端まで立てた状態で転動させ、先端部で静止させる構造である。

【0013】本体1の両側の側壁には、遊技者の指（例えば人差し指）を差し込むための指孔6、7が穿設される。図3に示すように、指孔6、7から両手の指を本体1内に差し込んだ際、両側の指の先端で、レール5先端部上のコイン状物Cを挟んで支持できるように、本体1の大きさ、レール5の長さ、指孔6、7の大きさが適正な値に設定されている。

【0014】更に、本体1内におけるコイン状物Cの挿入口4の反対側、つまり本体1の背面側の内側に、ゴール部材8が取り付けられる。ゴール部材8は図4に示すように、正面側にゴール口8aを開口して形成され、ゴール口8aの大きさは、両側の扉8bをスライドさせることにより、調整することができる。

【0015】ゴール部材8内は空間をなし、その空間内にコイン状物が投入されるが、そこに入ったコイン状物を本体1の外側に取り出すための開口部9がゴール部材8の対応した本体1の側壁に形成されている。開口部9は比較的大きく開けてコイン状物を取り出し易くしてもよいが、小さく開口してぎりぎりコイン状物を取り出すことができる程度の大きさとしてもよい。

【0016】また、ゴール部材8の上部にはコイン状物Cが当たってゴール口8aに容易に入るための当て板10が設けられる。更に、このゴール部材8はそのゴール口8aを少し上向きにして、コイン状物Cがゴール口8aに入り易くしているが、更に、ゴール口8aを上向きにして、コイン状物Cをゴール口8aに入り易くすることもできる。

【0017】上記ゴール部材8は、本体1の側壁の一部と共に取外し可能に構成され、ねじ等の固定手段により固定される。コイン状物Cの入り易さを変えたい場合は、このゴール部材8を本体1の外側から外し、両側の扉8bを動かしてゴール口8aの大きさ（広さ）を変え、コイン状物Cの入り易さを調整する。

【0018】次に、上記構成のゲーム器具の使用態様を説明する。このゲーム器具を使用してゲームを行なう場合、まず、コイン状物Cを挿入口4から本体1内に挿入する。このとき、コイン状物Cは挿入口4から入ってレール5上を転動し、その先端部で停止する。この状態で、遊技者は両手で挟むように本体1に手を沿え、例えば両手の人差し指を、図3のように、両側の指孔6、7

から本体1内に差し込み、指の先端でコイン状物Cを挟んで支持する。

【0019】そして、両指でコイン状物Cをゴール部材8に向けてはじくようにすると、コイン状物Cは空間を飛んで、うまく行けばゴール部材8のゴール口8a内に吸い込まれるように入る。また、うまく行かなければ、本体1内の底部に落下する。ゴール部材8内に入ったコイン状物Cはその裏側の開口部9から本体1の外に取り出すことができ、再度、コイン状物Cを挿入口4から入れて、同様のゲームを繰り返すことができる。一方、はじいたコイン状物Cがゴール部材8に入らず本体1内に落下した場合は、その底部にコイン状物が残留する。

【0020】例えば、複数の遊技者が1枚ずつのコイン状物を持ち、順にゲームを行なって最後までコイン状物Cを持っていた遊技者が優勝者となるように、ゲームを進行させることができ、或は、一人の遊技者がゲームを行なう場合、例えば連続して3回、コイン状物Cがゴール部材8に入った時、賞品を出すようにすることもできる。

【0021】ゲームが進行し、本体1内に多くのコイン状物Cが溜った場合には、脚部2の蓋3を開いて取り出すことになる。また、コイン状物Cの入り易さ、入りにくさを変えたい場合は、ゴール部材8を本体1の外側から外し、両側の扉8bを動かしてゴール口8aの大きさ（広さ）を変え、コイン状物Cの入り易さ、入りにくさを調整する。

【0022】このように、遊技者は、自分の指を使ってコイン状物Cをはじき飛ばすことによりゲームを行なうことができるから、コイン状物がゴール部材8に入った時には大きな満足感が得られ、また、練習をすることにより、ゴール部材8にコイン状物が入る確率は必ず高くなるから、飽きずに楽しくゲームを行なうことができる。また、駆動機構のない比較的簡単な構造のゲーム器具であるから、安価に製作することができ、気楽に購入して楽しむことができる。

【0023】なお、上記実施例では、ボール状の球形本体を使用したのが、本体の形状は立方体に近い形状等各種の形状とすることができる。また、ゴール部材8は、上記実施例では、正面から見て矩形のゴール口8aを持つものであったが、円形のゴール口を持つ筒状のゴール部材とすることもでき、例えば、図5に示すように、ゴール部材18の先端部20を上下に回転可能に枢支し、先端部20のゴール口20aの向きを変えることにより、コイン状物の入り易さ、入りにくさを調整することもできる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態を示すゲーム器具の正面図である。

【図2】図1のII-II断面図である。

【図3】図1のIII-III断面図である。

【図4】 ゴール部材8の拡大正面図である。

【図5】 他の実施例のゴール部材18の断面図である。

【符号の説明】

1－本体

4－挿入口

5－レール

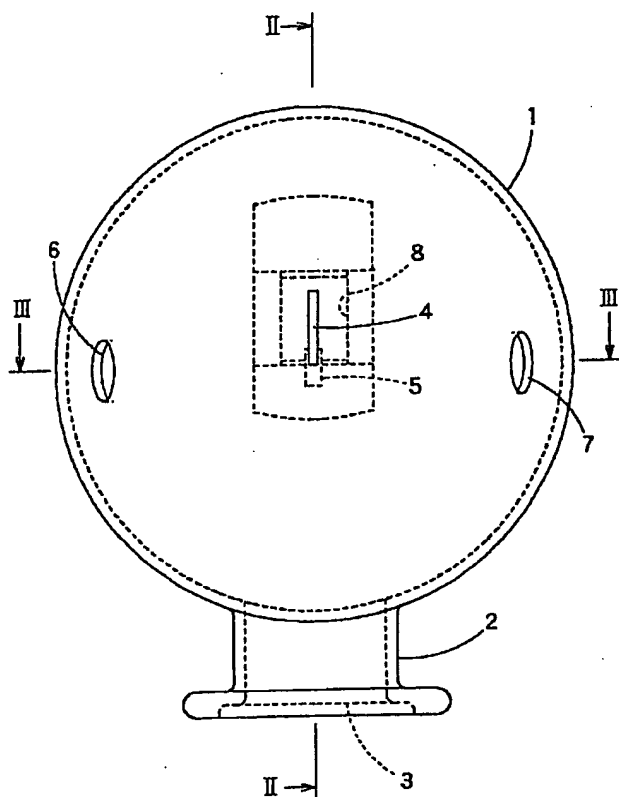
6、7－指孔

8－ゴール部材

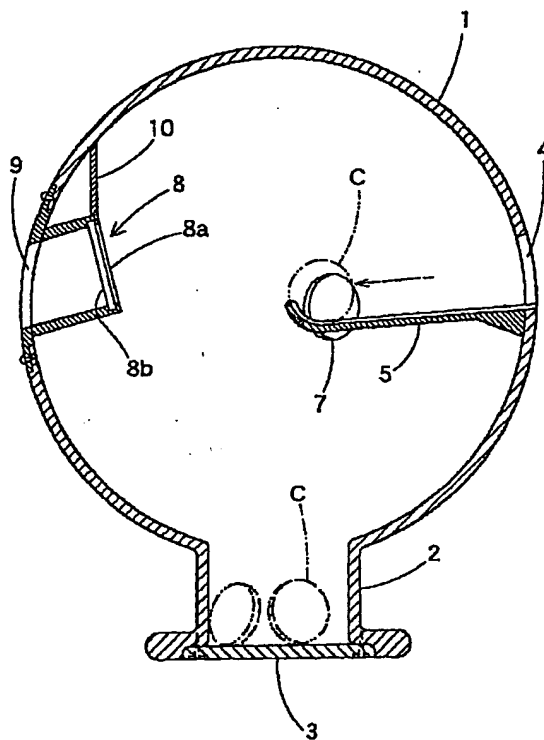
8a－ゴール口

9－開口部

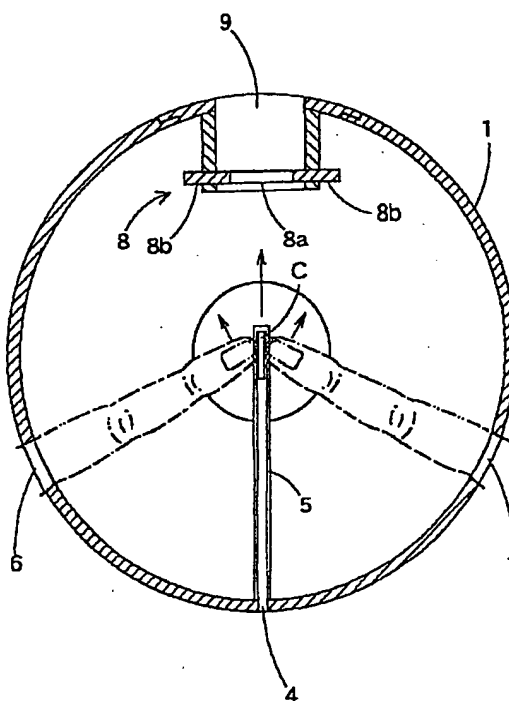
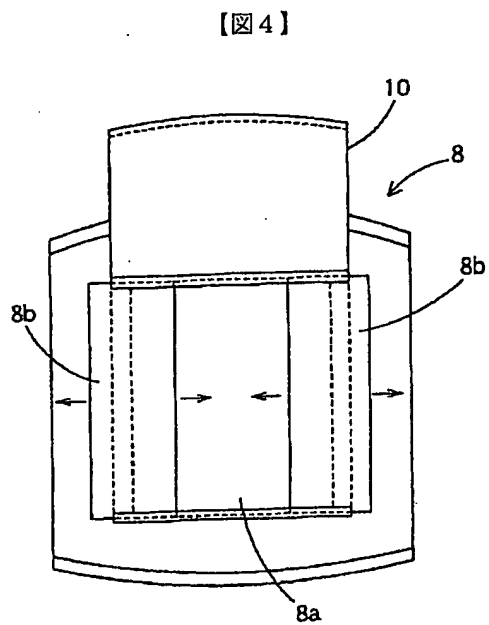
【図1】



【図2】



【図3】



【図 5】

